

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pemberdayaan masyarakat adalah proses pembangunan dimana masyarakat bernisiatif untuk memulai proses kegiatan sosial untuk memperbaiki situasi dan kondisi diri sendiri. Di sisi lain, salah satu kata kunci pada saat ini yang sering didengungkan oleh semua lapisan masyarakat adalah kata peningkatan sumberdaya manusia. Kata tersebut mempunyai makna lebih spesifik lagi menyangkut bagaimana mengangkat kondisi masyarakat yang ada menjadi lebih baik dimasa mendatang. Berbicara mengenai Sumber Daya Manusia (SDM) maka kita langsung bertanya, bodohkah kami, Jelekkan kami, Apa kekurangan kami, atau apa yang harus kami perbaiki. Jawabannya adalah kita berdayakan sesuatu yang kita miliki yaitu yang sering disebut potensi.

Memberdayakan masyarakat pesisir tidaklah seperti memberdayakan kelompok-kelompok masyarakat lainnya, karena di dalam habitat pesisir terdapat banyak kelompok kehidupan masyarakat diantaranya:

1. Masyarakat nelayan tangkap, adalah kelompok masyarakat pesisir yang mata pencaharian utamanya adalah menangkap ikan dilaut. Kelompok ini dibagi lagi dalam dua kelompok besar, yaitu nelayan kelompok modern dan nelayan tangkap tradisional. Keduanya kelompok ini dapat dibedakan dari jenis kapal atau peralatan yang digunakan dan jangkauan wilayah tangkapnya.

2. Masyarakat nelayan pengumpul atau bakul, adalah kelompok masyarakat pesisir yang bekerja disekitar tempat pendaratan dan pelelangan ikan. Mereka akan mengumpulkan ikan-ikan hasil tangkapan baik melalui pelelangan maupun dari sisi ikan yang tidak terlelang yang selanjutnya dijual ke masyarakat sekitarnya atau dibawa ke pasar-pasar lokal. Umumnya yang menjadi pengumpul ini adalah kelompok masyarakat pesisir perempuan.

Masyarakat nelayan atau yang bermata pencaharian sebagai nelayan adalah masyarakat yang hidup dekat air. Air itulah yang digunakan sebagai sumber penghasilan atau penghidupan kesehariannya. Dalam kenyataannya, ada kalanya seorang menjadikan aktifitas menangkap ikan sebagai mata pencaharian pokok dan ada pula yang hanya dijadikan sebagai kegiatan tambahan yang memungkinkannya bisa meningkatkan pendapatan untuk menopang hidup dan terpenuhinya yang dibutuhkannya.

Masyarakat nelayan (Fisher Society) dalam hal ini bukan hanya mereka yang dalam mengatur hidup dan kehidupannya hanya bertarung-berperang melawan benturan-benturan badai siang dan malam hari, hanya sekedar mencari sesuap yang bisa menghidupi keluarganya. Mengingat manusia hidup ditengah-tengah masyarakat, bukan hidup ditengah hutan, yang mana faktor lingkungan besar sekali pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam masyarakat.

Dalam hal ini, masyarakat pesisir atau kelompok remaja tak lepas dari pendidikan. Jadi dapat disimpulkan proses belajar mengajar tidak memandang

profesi, karna belajar adalah kebutuhan hidup yang “*self-generating*”, yang mengupayakan dirinya sendiri, karena sejak lahir manusia memiliki dorongan melangsungkan hidupnya. Manusia belajar terus menerus untuk mampu mencapai kemandirian dan beradaptasi terhadap berbagai perubahan lingkungan. (Semiawan, 2007)

Proses belajar mengajar didasarkan pada Permendiknas Nomor 24 Tahun 2007 tentang sarana dan prasarana menjelaskan bahwa Standar Nasional Pendidikan yang berkaitan dengan kriteria minimal tentang ruang belajar, tempat berolah raga, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, bengkel kerja, tempat bermain, tempat berkreasi dan berekreasi, serta sumber belajar lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Selanjutnya diperkuat dengan Keppres No. 50/2000 tentang Pengadaan Tim Koordinasi Telematika Indonesia yang mengacu pada pemanfaatan *ICT* dalam berbagai sektor dan aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan (Rusman, 2011).

Penggunaan TIK dalam proses pembelajaran mempunyai kelebihan, yakni mempermudah dan mempercepat kerja kelompok remaja pesisir pantai, juga menyenangkan karena kelompok remaja pesisir pantai berinteraksi dengan warna-warna, gambar, suara, video, dan sesuatu yang instan. Situasi dan kondisi yang menyenangkan ini sebenarnya menjadi faktor yang sangat penting dan esensial untuk mencapai efektivitas pembelajar karena mampu mengkaitkan emosi positif dalam proses belajar. Dengan demikian, penggunaan media audio-visual dalam hal ini penggunaan aplikasi komputer tentunya dapat menciptakan suasana

pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan. Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas merupakan suatu aktivitas mengtransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pembelajaran dapat diartikan sebagai perubahan dalam kemampuan, perilaku atau sikap kelompok remaja pesisir yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman ataupun pelatihan. Perubahan kemampuan yang hanya berlangsung sekejap dan kemudian kembali lagi ke perilaku semula maka hal tersebut menunjukkan belum terjadinya peristiwa pembelajaran, walaupun mungkin telah terjadi pengajaran oleh pendidik. Tugas seorang masyarakat disini adalah membuat proses pembelajaran pada masyarakat pesisir berlangsung secara efektif.

Mulyasa (2006) mengemukakan bahwa pendidikan yang memegang peranan penting baik dalam perencanaan maupun dalam pelaksanaan kurikulum. Dengan demikian, minimal ada tiga peran utama yang harus kelompok remaja pesisir, yaitu pendidikan sebagai perencana, sebagai penyampai informasi, dan pendidikan sebagai evaluator. Sebagai perencana pengajaran, sebelum proses pengajaran pendidikan harus menyiapkan berbagai hal yang diperlukan, seperti misalnya materi pelajaran apa yang harus disampaikan, bagaimana cara penyampaiannya, media apa yang harus di gunakan, dll. Sebagai penyampai informasi, masyarakat dapat menggunakan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan materi. Sedangkan sebagai evaluator pendidik berperan dalam menentukan alat evaluasi keberhasilan pengajaran.

Tantangan bagi para kelompok remaja pesisir, untuk menciptakan pembelajaran yang menggairahkan dan menyenangkan bagi masyarakat. Untuk itu

diperlukan pendidik yang profesional, kreatif, dan menyenangkan sehingga mampu menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif, suasana belajar yang menantang, dan mampu membelajarkan dengan menyenangkan. Sebagai pelaksana kurikulum, masyarakat memerlukan perangkat pembelajaran yang lebih operasional seperti media, dan tes. Pada umumnya, masyarakat belum mampu membuat suatu media pembelajaran audio-visual untuk digunakan dalam suatu pembelajaran, khususnya yang berbantuan komputer.

Pendidik sebaiknya menggunakan aturan tertentu dalam membuat dan mengembangkan suatu perangkat pembelajaran, agar perangkat pembelajaran yang dihasilkan dapat berhasil guna dalam pembelajaran. Artinya, dengan perangkat pembelajaran yang dihasilkan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Sapto Haryoko (2009) pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yang bertujuan untuk penyampaian pesan/informasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian masyarakat pesisir. Pada proses pembelajaran, pengembangan bahan ajar dapat melalui berbagai cara dan salah satunya melalui optimalisasi media. Media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dalam proses belajar mengajar.

Perolehan hasil belajar Masyarakat Pesisir tidak terlepas dari proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran, karena media yang baik dapat menimbulkan ketertarikan masyarakat pesisir pada suatu materi pelajaran dan pada akhirnya meningkatkan respon, minat dan motivasi belajarnya. Tingginya respon, minat, motivasi,

perhatian dan ketertarikan masyarakat pesisir terhadap suatu materi ajar pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajarkelompok remaja pesisir. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajarmasyarakat pesisir . Salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan.

Menurut Hartoyo (2009), faktor-faktor yang diprediksi dapat mempengaruhi prsetasi dari masyarakat pesisir antara lain: bahan ajar, media pembelajaran, kemampuan masyarakat pesisir, semangat dan motivasi belajar masyarakat pesisir, kemampuan pengajar, dan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh pengajar. Selama ini ditemukan bahwa pada mata pelajaran media audio-video belum ada media pembelajaran yang berupa audio-video.Materi pelajaran selama ini hanya diambil dari buku referensi yang jumlahnya tidak kurang dari 5 buku.

Menurut Sapto Haryoko (2009), Media audio-visual merupakan salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran dan diyakini dapat lebih menggairahkan animo kelompok remaja pesisir dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa aspek yang membuat media audio-visual dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, antara lain: (1) mudah dikemas dalam proses pembelajaran, (2) lebih menarik untuk pembelajaran, dan (3) dapat diperbaiki setiap saat. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan Sapto Haryoko (2009) yang menemukan bahwa hasil belajar mahasiswa teknik jaringan komputer yang diajar dengan menggunakan media audio-visual memiliki skor yang jauh lebih tinggi dibanding dengan mahasiswa teknik jaringan komputer yang diajar menggunakan pendekatan konvensional.

Berdasarkan uraian diatas tersebut, peneliti berkeinginan mengembangkan media pembelajaran audio-video yang diharapkan dapat memberikan pengalaman

belajar bagi masyarakat pesisir dengan menampilkan komponen-komponen dari media audio-visual. Pengembangan media pembelajaran harus diarahkan kepada efektivitas pembelajaran masyarakat pesisir . Dengan demikian, pendidik harus mampu memilih dan menggunakan media yang tepat pada materi pengembangan media pembelajaran keterampilan elektronika berbasis audio-video agar tercapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Menurut Djamarah (2002) bahwa dalam pelaksanaan, teknik penggunaan dan pemanfaatan media audio-visual turut memberikan andil yang besar dalam menarik perhatian kelompok remaja pesisir dalam proses belajar mengajar, karena pada dasarnya media audio-visual mempunyai dua fungsi utama, yaitu media audio-visual sebagai alat bantu dan media sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Pada proses pembelajaran pendidik harus selektif dalam memilih media pembelajaran. Media yang akan digunakan adalah media audio-visual yang merupakan media yang sering digunakan pada pembelajaran. Pada proses pembelajaran media audio-visual dapat mempermudah dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran karena kelompok remaja pesisir dapat langsung melihat proses pengerjaan materi tersebut. Selain itu, media audio-visual mampu mengatasi keterbatasan fasilitas belajar praktikum karena mampu memaparkan benda-benda kerja yang dibutuhkan pada proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar diperlukan media audio-visual yang baik, menarik, mudah dipahami dan mudah dalam penggunaannya. Dengan berbagai kelebihan yang dimiliki, peneliti memilih media audio-visual dalam penelitian ini. Dari uraian yang telah dikemukakan, peneliti termotivasi untuk meneliti

media berbasis audio-visual dalam pembelajaran media audio-visual. Karena berdasarkan kenyataan di lapangan, terutama di wilayah peneliti bertugas yaitu masyarakat peisir, sarana dan prasarana masih terbatas sehingga pembelajaran di kelas masih kurang efektif. Hal ini mengindikasikan bahwa perlu adanya bahan ajar yang dapat mempresentasikan media audio-visual dalam sebuah pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut di atas peneliti termotivasi untuk mengkaji suatu masalah yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Elektronika Pada Kelompok Remaja Bontopannu Kabupaten Pangkep”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar keterampilan elektronika pada kelompok remaja Desa Bontopannu Kabupaten Pangkep?
2. Bagaimana model konseptual dan model fisik bahan ajar keterampilan elektronika pada kelompok remaja Desa Bontopannu Kabupaten Pangkep?
3. Apakah bahan ajar yang dikembangkan efektif digunakan bagi kelompok remaja Bontopannu Kabupaten Pangkep ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses pengembangan bahan ajar keterampilan elektronika pada kelompok remaja Bontopannu Kabupaten Pangkep.
2. Untuk mengetahui model konseptual dan model fisik bahan ajar keterampilan elektronika pada kelompok remaja Desa Bontopannu Kabupaten Pangkep.
3. Untuk mengetahui bahan ajar keterampilan elektronika efektif digunakan pada kelompok remaja Desa Bontopannu Kabupaten Pangkep.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis yang dapat diberikan dari hasil penelitian ini adalah:

- a. Hasil penelitian diharapkan dapat menemukan/mengembangkan bahan ajar keterampilan elektronika yang efektif, efisien dan menarik bagi kelompok remaja.
- b. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran dan informasi untuk memilih dan menentukan bahan ajar keterampilan elektronika yang tepat bagi kelompok remaja.

2. Secara Praktis :

- a. Hasil penelitian ini dapat memberikan inspirasi bagi peneliti dalam melakukan penelitian pembelajaran keterampilan elektronika pada kelompok remaja.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai hal inspirasi baru dalam melakukan penelitian pembuatan bahan ajar keterampilan elektronika pada bidang yang sama.
- c. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi karya ilmiah khususnya dalam mengembangkan pembelajaran keterampilan elektronika pada kelompok remaja di Kabupaten Pangkep.